

# Szkola Magów


Autorzy gry: Stelios Kourtis, Evangelos Foskolos



# Szkola Magów

Pełna emocji gra kościana dla 2 - 4 adeptów sztuki magicznej w wieku od 8 lat.

Autorzy: Evangelos Foskolos i Stelios Kourtis



Wiele lat temu zdecydowaliście się wstąpić na niełatwą drogę. Wybór elitarnej Szkoły Magów wydawał się najlepszym sposobem na to, by doskonalić swoje mistyczne umiejętności. Ta legendarna placówka w ciągu tysięcy lat swojego istnienia wykształciła wielu znakomitych adeptów sztuki sześciu żywiołów. Podobnie jak wasi poprzednicy, staracie się okiełznać - wodę, ogień, ziemię, pioruny, wiatr i zagadkową moc ducha. Dziś przyszedł czas na sprawdzenie waszych umiejętności i zweryfikowanie tego, czego nauczyliście się do tej pory. Rozpoczyna się wielki turniej. Zwycięzca może być tylko jeden!



# MAGICZNE SKŁADNIKI

## 4 karty postaci



Przedstawiają wizerunek jednego z czterech magów. Służą do zaznaczania aktualnego poziomu energii waszej postaci.

## 12 kart czarów podstawowych









(po 3 dla każdego maga)  
Przedstawiają czary, które poznaliście podczas dotychczasowej nauki w Szkole Magów.

## 44 kości żywiołów



To dzięki nim możliwe będzie rzucanie zaklęć. Każda z kości zawiera po jednym magicznym symbolu:

 Ognia,  Wody,  Ziemi,  
 Pioruna,  Wiatru lub  Ducha.

Uwaga: W instrukcji zawsze nazywane są *kośćmi*.

## 1 kostka losu



Używana będzie do określenia mocy losowych czarów.

Uwaga: W instrukcji zawsze nazywana jest *kostką losu*.

## 30 kart zwojów



(czary zaawansowane)  
Te prastare zwoje pozwolą wam nauczyć się nowych, mocniejszych zaklęć.

## 4 znaczniki energii

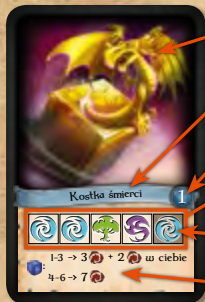


Pokazują aktualny poziom energii danego maga.



# KARTY CZARÓW

W grze znajdują się łącznie 42 karty czarów. Jest wśród nich 12 kart czarów podstawowych i 30 czarów zaawansowanych, których magowie będą uczyć się w trakcie gry. Każda karta czaru zawiera następujące informacje:



ilustracja

nazwa czaru

moc czaru

koszt rzucenia czaru

koszt nauczenia się czaru

efekt czaru

- **Koszt rzucenia czaru:** Rzucenie konkretnego czaru wymaga umieszczenia na nim od 1 do 5 kości. Wszystkie wymagane pola muszą zostać zapełnione wskazanymi symbolami.

- **Koszt nauczenia się czaru:** Wskazany jest na polach z szarym tłem. Kiedy mag nauczy się już danego czaru, to w następnych rundach nie będzie musiał zapełniać pól z szarym tłem.

- **Moc czaru:** Siła niektórych czarów zależy od ilości mocy, jaką wygenerował mag.

- **Efekt czaru:** W tym miejscu pokazany jest efekt danego czaru. Czasem będą to jedynie ikony, a czasem efekt zostanie opisany słownie.



Atak: Odejmuje energię innym graczom.



Leczenie: Pozwala graczowi na regenerację własnej energii.



Kostka: Rzut kostką losu pozwoli ustalić efekt konkretnego zaklęcia.

***Uwaga:** Niektóre czary zawierają słowo **lub**. Należy wtedy wybrać jeden z efektów.*

***Uwaga:** Niektóre czary podstawowe podzielone są na dwie części. W praktyce są to dwa niezależne czary. W trakcie rozgrywki gracz będzie mógł rzucić oba czary.*



# MAGOWIE

## Albus

Kocha sztuczki i nieczyste zagrania.  
Nieobliczalny - przegrywał pojedynki z początkującymi adeptami sztuki magicznej, ale pokonywał też potężnych czarnoksiężników.  
**Styl: losowy.**

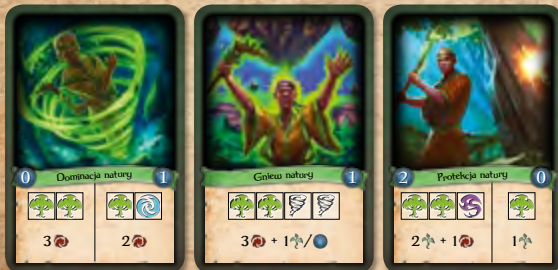


## Alonora

Uwielbia zabawy z ogniem.  
Podczas pojedynków zawsze gotowa do ataku. Nie uznaje kompromisów i wyznaje zasadę, że w prostocie tkwi siła.  
**Styl: atak.**

## Celestine

Podczas burzy trafiona piorunem, co - jak głosi legenda nie zrobiło na niej żadnego wrażenia. Podczas pojedynków zawsze towarzyszą jej potężne żywiołaki.  
**Styl: atak/obrona.**



## Paravel

Matka Ziemia jest jego sojuszniczką.  
Jego taktyka skupiona jest na konsekwentnej obronie i skutecznych kontratakach.  
**Styl: obrona.**



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Każdy gracz wybiera sobie (lub losuje) jednego z magów. Kładzie przed sobą odpowiadającą mu kartę postaci, 3 przynależące do niej czary podstawowe i 5 kości żywiółów.
2. Każdy gracz bierze po jednym znaczniku energii i umieszcza go na swojej karcie postaci - na polu z numerem „35”. To poziom energii, z którym każdy gracz rozpoczyna pojedynek.
3. Na środku stołu wyznaczcie miejsce łatwo dostępne dla wszystkich graczy, w którym leżeć będą kości żywiółów. Na potrzeby instrukcji to miejsce nazywane będzie **pułą kości**. W zależności od liczby graczy umieśćcie tam odpowiednią liczbę kości:

Gracze	Liczba kości
2	14
3	21
4	24

Pozostałe kości należy z powrotem umieścić w pudełku. Nie biorą one udziału w grze.

4. Przetasujcie talię zwojów. Jedną kartę odkryjcie i połóżcie w łatwo dostępnym miejscu. Ta karta to czar zaawansowany, którego jeden z graczy będzie mógł się nauczyć w trakcie trwania rundy.

Jesteście gotowi do rozpoczęcia magicznego pojedynku!





# Ustawienie gry 4-osobowej

The image shows a 4-player game setup for 'Wiedźmin' (The Witcher) on a parchment background. The setup includes the following elements:

- Altona:** Character card with a 40-numbered dice. Skill cards: 'Kula ognia' (1), 'Ognisty kłacz' (2), 'Złoty węzeł' (1).
- Albano:** Character card with a 40-numbered dice. Skill cards: 'Kula ognia' (1), 'Ognisty kłacz' (3), 'Złoty węzeł' (2).
- Celestina:** Character card with a 40-numbered dice. Skill cards: 'Dzień' (2), 'Rękaw przysięgi' (3), 'Pamiętnika tula' (1).
- Paravel:** Character card with a 40-numbered dice. Skill cards: 'Dziękuję natury' (2), 'Ciepła natura' (3), 'Kształce żywiołów' (1), 'Najwyższe' (1).
- Other cards:** 'Feneca i szachmatownica' (1), 'Pamiętnik natury' (1), 'Pamiętnik natury' (2), 'Pamiętnik natury' (1), 'Pamiętnik natury' (1).
- Central dice:** A pile of 20 numbered dice (1-40) scattered in the center.
- Other dice:** Several numbered dice (1-40) are placed around the central pile, some on skill cards.



# PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra składa się z nieokreślonej liczby rund. Każda runda podzielona jest na dwie fazy - fazę rzucania czarów i fazę magii. Celem gry jest wyeliminowanie z turnieju wszystkich pozostałych graczy. Zwycięży osoba, która jako jedyna będzie miała na swojej karcie postaci przynajmniej 1 punkt energii, a wszyscy pozostali gracze - 0.

## PRZEBIEG RUNDY

### 1. FAZA RZUCANIA CZARÓW

Podczas tej fazy gracze będą starali się rzucić jak największą liczbę czarów oraz nauczyć się nowego czaru. Rozgrzywka przebiega w czasie rzeczywistym. Gracze wykonują działania symultanicznie (wszyscy naraz). Każdy z nich bierze do ręki 5 kości żywiołów. Najmłodszy gracz rozpoczyna rundę, odliczając: „3, 2, 1... MAGIA!”. Na ten sygnał gracze zaczynają rzucać kośćmi. Po każdym rzucie gracz może wykonać następujące czynności:

a) **Przerzucić kości:** Dowolne kości spośród tych, którymi właśnie rzucił, może wziąć z powrotem do ręki i wykonać ponowny rzut. Nie trzeba przerzucać wszystkich kości. Przed kolejnym rzutem można też wziąć do ręki dowolną liczbę kości uprzednio odłożonych.

***Przykład 1:** Gracz rzuca 5 kośćmi. Wyrzucone symbole to: ogień, woda, ziemia, piorun i duch. Gracz decyduje się zostawić kości z symbolami ognia i ducha. Bierze pozostałe 3 kości i wykonuje nimi ponowny rzut.*

***Przykład 2:** Gracz rzuca 5 kośćmi. Na 3 kościach wyrzucił symbol ognia, a na 2 - wody. Decyduje się zostawić 3 kości z symbolami ognia. Wykonuje kolejny rzut dwiema pozostałymi kośćmi. Jednak kolejne przerzuty nie dają oczekiwanego rezultatu. Gracz postanawia wziąć jedną z pozostawionych wcześniej kości, a następnie wykonuje rzut 3 kośćmi.*

b) **Rzucić czar:** Gracz wybiera dowolne kości spośród tych, którymi rzucił, i kładzie je na jednym ze swoich czarów. Symbole żywiołów na wyrzuconych kościach muszą zgadzać się z tymi, które wskazuje koszt rzucenia czaru.



Aby rzucić czar, gracz musi stosować się do poniższych reguł:

- Można rzucić tylko taki czar, który jest w naszym posiadaniu.
- Na karcie czaru należy umieścić wszystkie wymagane symbole żywiołów

*(Uwaga: Należy pamiętać, że czary zaawansowane mają pola, na których widnieją symbole z szarym tłem. Te symbole wymagane są jedynie podczas uczenia się czaru. Gdy gracz nauczy się już danego czaru, nie musi zapełniać pól z szarym tłem).*

- Wszystkie kości żywiołów muszą zostać umieszczone na karcie czaru w tym samym momencie.
- Każdy czar można rzucić tylko raz na rundę. Gdy gracz umieści na nim kości, zostają one tam do końca rundy.

Po rzuceniu czaru gracz natychmiast dobiera kości z puli na środku stołu - tak, aby ponownie mieć ich 5. Natychmiast rozpoczyna dalsze rzucanie kośćmi i stara się rzucić kolejny czar. Należy pamiętać, że wszystko dzieje się symultanicznie - pozostali gracze rzucają kośćmi i rzucają czary w tym samym momencie.

A

Gracz zbierał wszystkie symbole żywiołów potrzebne do rzucenia czaru.



B

Kładzie je na karcie czaru.



C

Dobiera z puli 4 kości - tak, aby ponownie mieć ich 5.



**Uwaga:** Jeśli któryś z graczy nie może dobrać tyle kości z puli, by ponownie mieć ich 5, to trwająca właśnie faza rzucania czarów natychmiast się kończy. Gracz krzyczy głośno „STOP!”




c) **Nauczyć się czaru:** Podczas rundy na stole odsłonięta jest jedna karta czaru zaawansowanego. Gracz może nauczyć się tego czaru. Procedura wygląda tak samo, jak podczas rzucania czarów, które gracz ma już przed sobą. Należy zebrać wymaganą liczbę symboli żywiołów. Kiedy gracz tego dokona, krzyczy głośno „STOP!”. Następnie zabiera ze środka stołu kartę czaru zaawansowanego i kładzie ją przed sobą - obok czarów, które już posiada. Jego efekt obowiązuje już w tej rundzie. Gracz będzie mógł też z niego korzystać w następnych rundach.

***Uwaga:** nauczanie się czaru zaawansowanego przez jednego z graczy natychmiastowo kończy trwającą fazę rzucania czarów.*

## 2. FAZA MAGII

Podczas tej fazy wszyscy gracze będą realizować **efekty czarów**, które udało im się rzucić podczas poprzedniej fazy (wliczając w to czar zaawansowany, jeśli któremuś z graczy udało się go nauczyć). Gracze będą regenerować własną energię oraz odbierać ją przeciwnikom. Rozpoczynając od gracza, który w poprzedniej fazie krzyknął „STOP!”, wykonujecie następujące kroki:

### a) Leczenie

Każdy z graczy sumuje liczbę ikon leczenia , które udało mu się zbierać na rzuconych przez niego czarach. Uzyskany wynik dodaje do posiadanego stanu energii na planszy gracza. Należy pamiętać, że wynik ten nigdy nie może przekroczyć 40 punktów.

***Przykład 1:** Przed rozpoczęciem rundy gracz miał 24 punkty energii. Dzięki rzuconym czarom zdobył łącznie 4 ikony leczenia. Przesuwa znacznik energii na pole z numerem 28.*






Przed



Po

**Przykład 2:** Przed rozpoczęciem rundy gracz miał 37 punktów energii. Dzięki rzuconym czarom zdobył łącznie 5 ikon leczenia. Przesuwa znacznik energii na pole z numerem 40.

### b) Atak

Począwszy od osoby, która w poprzedniej fazie krzyknęła „STOP!”, gracze odbierają sobie punkty energii. Gracz sumuje ikony ataku , które udało mu się zebrać na rzuconych przez niego czarach. Następnie gracz siedzący po jego lewej stronie musi odjąć sobie dokładnie tyle punktów energii, ile wyniosła ta suma.

**Uwaga:** Nawet jeśli znacznik energii gracza spadnie w danej rundzie do poziomu 0, to i tak wykona on swoje ataki na gracza siedzącego po jego lewej stronie. Będzie to jednak jego ostatnia runda - od następnej rundy nie bierze on już udziału w grze.



### 3. ZAKOŃCZENIE RUNDY

Po wykonaniu fazy rzucania czarów i fazy magii runda dobiega końca. Wówczas należy wykonać następujące kroki:

- Wszyscy gracze, których znacznik energii osiągnął poziom 0, zostają wyeliminowani z gry. Zdobyte przez nich czary zaawansowane trafiają na stos kart odrzuconych. Jeśli w grze pozostał tylko jeden gracz, którego poziom energii jest większy niż 0, to zostaje on zwycięzcą!
- Wszystkie kości żywiołów (oprócz 5 kości, z którymi każdy gracz rozpocznie kolejną rundę) trafiają z powrotem na środek stołu - do puli kości żywiołów.
- Jeśli któryś z graczy został wyeliminowany z gry, to należy odrzucić do pudełka określoną liczbę kości żywiołów tak, aby dostosować ją do liczby graczy (patrz: strona 6).

*Przykład: trwa rozgrywka dla 4 graczy. Jeden z nich został wyeliminowany. Do pudełka należy więc odłożyć 3 kości żywiołów (tak, aby z 24 pozostało ich 21) oraz 5 kości żywiołów, które na początku rundy przysługiwały temu graczowi.*

- Jeśli nikt nie zdobył w tej rundzie **czaru zaawansowanego**, to należy odrzucić go na stos kart odrzuconych. Następnie należy dobrać kolejną **kartę zwoju** i odsłonić ją. To kolejny czar zaawansowany, który obowiązywać będzie w następnej rundzie.
- W przypadku wyczerpania się talii kart zwojów należy przetasować odrzucone karty i sformować nową talię.

### 4. ZAKOŃCZENIE GRY

Zwycięzcą rozgrywki zostanie osoba, która jako jedyna na koniec fazy magii będzie miała na swojej karcie postaci przynajmniej 1 punkt energii, a wszyscy pozostali gracze - 0. Jeśli w tej samej rundzie znaczniki energii dwóch lub więcej graczy spadły do poziomu 0 (a nie ma już osoby ze znacznikiem energii na poziomie większym niż 0), to wygrywa osoba z większą liczbą pozyskanych czarów zaawansowanych. Jeśli i to nie rozstrzygnie o wygranej, nikt nie zostaje zwycięzcą.



## SYMBOLE



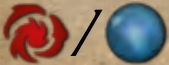
Atak



Leczenie



Moc



1 atak za każdy 1 punkt mocy na kartach czarów, które gracz rzucił w czasie tej rundy.



Rzuc kostką losu. Wyrzucony wynik determinuje efekt czaru.



Na koniec fazy magii rzuć kością (kośćmi) żywiołów.



Rzuc kostką losu. Uzyskany wynik to liczba punktów ataku.






## OBJAŚNIENIE POSZCZEGÓLNYCH CZARÓW

Na końcu opisu działania niektórych czarów znalazł się symbol “\*”. Poniżej prezentujemy szczegółowy opis ich działania:




### SZCZĘŚLIWE KOŚCI

Na koniec **fazy rzucania czarów** gracz bierze do ręki 7 kości żywiołów i wykonuje rzut. Jeśli pozwoli mu na to uzyskane symbole, może rzucić jeszcze jeden czar, - inny niż ten, który rzucił już podczas trwania **fazy rzucania czarów**. Kości nie można przerzucić.

### TOKSYCZNY DESZCZ

Gracz odejmuje przeciwnikowi po swojej lewej stronie 6 . Zamiast tego może też zadać temu przeciwnikowi 5  a także po 3  wszystkim innym graczom, oprócz siebie.



### TRZĘSIENIE ZIEMI

Gracz odejmuje przeciwnikowi po swojej lewej stronie 5 . Zamiast tego może też zadać temu przeciwnikowi 4  a także po 2  wszystkim innym graczom, oprócz siebie.


### PARALIŻUJĄCA AURA / MAGICZNA TARCZA



Na samym początku **fazy magii** gracz wskazuje dowolny rzucony czar, który wymagał 1 lub 2 kości żywiołów i anuluje go. Może wybrać czar dowolnego przeciwnika.

### WYSSANIE MOCY

Oprócz utraty 3  gracz po lewej stronie traci również 2 . Ma to znaczenie jedynie wtedy, kiedy ten przeciwnik rzucił czar (lub czary), którego efekt zależy od liczby uzyskanych punktów mocy.


### PŁASZCZ NIEWIDZIALNOŚCI


Każdy czar rzucony przez gracza po prawej stronie zadaje o 1  mniej.

*Przykład: Gracz po prawej stronie rzucił 3 czary, które odejmują energię właścicielowi Płaszczu niewidzialności. Ich suma to 7 . Gracz odejmuje sobie zatem tylko 4 .*





## OGNIKI

Gracz podlicza wszystkie kości, które na koniec fazy rzucania czarów znajdują się na jego rzuconych czarach. Dzieli wynik przez 3 i zaokrągla w dół. Końcowy wynik to wartość  tego czaru.

*Przykład: Właściciel Ogników zbierał na swoich rzuconych czarach 14 kości żywiołów. Zadaje więc przeciwnikowi po swojej lewej stronie 4 .*

## DESZCZ KOŚCI

Gracz podlicza wszystkie kości, które na koniec fazy rzucania czarów znajdują się na jego rzuconych czarach. Dzieli sumę przez 2 i zaokrągla w dół. Końcowy wynik to wartość  tego czaru.

*Przykład: Właściciel Deszczu kości zbierał na swoich rzuconych czarach 11 kości żywiołów. Zadaje więc przeciwnikowi po swojej lewej stronie 5 .*





# Szkoka Magów

*Autorzy gry: Evangelos Foskolos i Stelios Kourtis*

*Ilustracje: Asterman Studio*

*Redaktor prowadzący: Michał Werman*

*Drogi Kliencie!*

*Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl). Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.*

*Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.*

*Odwiedź nas na Facebooku: [www.facebook.com/grannagry](http://www.facebook.com/grannagry)*

*© 2016 Drawlab / © 2017 Granna*

*Granna Sp. z o.o, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa  
Wyprodukowano w Polsce. Wszystkie prawa zastrzeżone.*

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)

